ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вальхалла: Под твоей кожей извивается симбионт, который вживляют всем молодым воинам суровой ледяной планеты. Симбионт извивается под кожей, покрывая его замысловатым анимированным рисунком, отвлекающим противника. Сражаясь без брони ты получаешь +1d защита.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты получаешь кредитный чип, 30 кредитов и коммуникатор.

Выбери одно оружие:

- ☐ Пиломеч (*ближняя, кровавое*)
- ☐ Двуручный меч (*ближняя, мощный*)
- ☐ Парные монотопоры (*ближняя, +1 защита, две руки*)

Выбери один из вариантов:

- ☐ Регенератор (*лечит 1 HP*) и
- ☐ Коньяк «Тварый Дар» 16-ти летней выдержки
- ☐ Ожерелье из черепов дронов Машины

ЗВЕЗДНЫЙ ВОЛК

Где-то в Клоаке есть удивительная планета. Она закована в панцирь из льда и ее обитатели никогда не видят свет своей звезды. Зато здесь, на Вальхалле, в клановых общинах вырастают самые свирепые воины человеческой цивилизации. Настолько свирепые, что даже с дронами Машины они способны сражаться в ближнем бою.

Единственный способ выжить для обитателей Вальхаллы состоит в продаже самого ценного, чем они обладают — своей способности убивать все, что можно убить. Звездные Волки высоко ценятся на рынке телохранителей и наемников, а потому их можно встретить в любом уголке галактики.

Узнать их тоже довольно просто — полуголые дикие существа, вооруженные оружием чудовищных размеров, источающие животную агрессию ко всему, что их окружает. От современной цивилизации они берут только то, что помогаем им сражаться более эффективно.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

- **Укажи** имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него.
- **Выбери** внешний вид. Выбери по одному пункту из каждой строчки или придумай сам.
- **Распредели** +2, +1, и 0 по характеристикам.
- **Выбери** происхождение — если класс подразумевает варианты происхождения персонажа, ты можешь выбрать тот, который тебе подойдет.
- **Впиши** имена соратников в свои связи.
- Внимательно **прочитай** стартовые ходы своего класса и **выполни** все дополнительные шаги, которые там указаны.
- **Прочитай** список снаряжения и **сделай** выбор, если требуется.



СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Адреналин: Твой симбионт питается адреналином, и ты должен поддерживать его. Когда ты игнорируешь угрозу, ты получаешь 1 Адреналина. Потрать 1 Адреналина и увеличь Урон на 1d. Когда у тебя нет адреналина, ты получаешь –1 на броски.

Дикое племя: Твоя Репутация всегда будет равна –1. Ты не можешь никакими способами изменить значение этой характеристики.

Жизнь на грани: Ты получаешь +1 каждый раз, когда испускаешь последнего вздох.

Летопись побед: Каждый раз, одержав сокрушительную победу над превосходящими силами противника, брось+Ярость. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1.

- Это был бесценный опыт: +1 EXP;
- Об этом будут говорить: +2в на бросок Репутации;
- Это внушает ужас: +1d Защита в следующем бою;

Лицом к лицу: Когда ты сражаешься стрелковым оружием, твой урон падает до 2d. Это не распространяется на метательное оружие.

Смотри на меня!: В начале схватки брось+Ярость. На 10+ противники видят в тебе наиболее опасную цель. На 7-9 то же самое, но ты получаешь –1d защиты.

Танец смерти: Во время сражения ты постепенно впадаешь в боевую ярость. В любой момент ты можешь потратить 1 защиту и перебросить бросок урона. Защита падает до конца боя.

СВЯЗИ (впиши соратников)

- ________________: Сдохнет, если я не помогу.
- ________________: Хиловат, но полезен.
- ________________: Видел его в деле — впечатлен.
- ________________: Обещал мне много денег.

ИМЯ

ВНЕШНИЙ ВИД

Яростный, дикий или ясный взгляд
Могучие мускулы, худое или гибкое тело
Татуировки, необычные украшения, или амулеты
Одежда ручной выделки или поношенная военная форма

ЯРОСТЬ	
КОНТРОЛЬ	
НАВЫК	
РЕПУТАЦИЯ	–1



4D



СНАРЯЖЕНИЕ



АДРЕНАЛИН

EXP | УРОВЕНЬ

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ **Бартер**: Когда ты пополняешь запасы, используй Ярость вместо Репутации. Все твои соратники получают –2, когда пополняют запасы в том же поселении, если о них знают, что они путешествуют с тобой.

☐ **Внутренний зверь**: Потрать 1 Адреналин и мгновенно излечи некритическое ранение.

☐ **Вопль Ярости**: Брось+Ярость, когда испускаешь вопль. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1.

- Твои соратники получают +1 на бросок;
- Твои противники стараются избегать тебя;

☐ **Ломать не строить**: Когда ты используешь грубую силу, чтобы уничтожить неживой объект, брось+Ярость. На 10+ выбери 3. На 7-9, выбери 2.

- Это не занимает много времени;
- Ничего ценного не пострадало;
- Не было много шума;
- Ты можешь починить это без особых усилий;

☐ **Незримая месть**: Спрятавшись, тебя нельзя найти, пока ты этого не захочешь. Однако это не работает, если тебя ищут с помощью специальных сенсоров.

☐ **Смерть ему к лицу**: Возьми этот ход, если ты пережил последний вздох. Твой урон увеличивается на +1d.

☐ **Страха нет**: Потрать 1 Адреналина и увеличь Защиту на 1d до конца текущего боя.

☐ **У меня свои методы**: Во время допроса ты можешь заменить Репутацию на Ярость. Однако если допрос прошел неудачно, жертва допроса вряд ли выживет.

☐ **Эйфория битвы**: Нанеся урон, потрать весь Адреналин и мгновенно уничтожь противника, разорвав его на части. Все, кто видят это, испытывают мгновенное замешательство.

☐ **Это! Будет! Работать!**: Когда ты чинишь что-то, используй Ярость вместо Навыка. Прибор проработает ровно до тех пор, пока в нем будет необходимость, но после его нельзя будет починить и придется выбрасывать. На 6– ты окончательно ломаешь предмет.